



GREAT BATTLES MEDIEVAL



KUNDENDIENST

Bitte kontaktieren Sie den Slitherines Kundendienst auf der Website:

www.slitherine.com

Stellen Sie Ihre Fragen im Spielforum:

<http://slitherine.com/forum/>

Schreiben Sie eine E-Mail an:

info@slitherine.co.uk

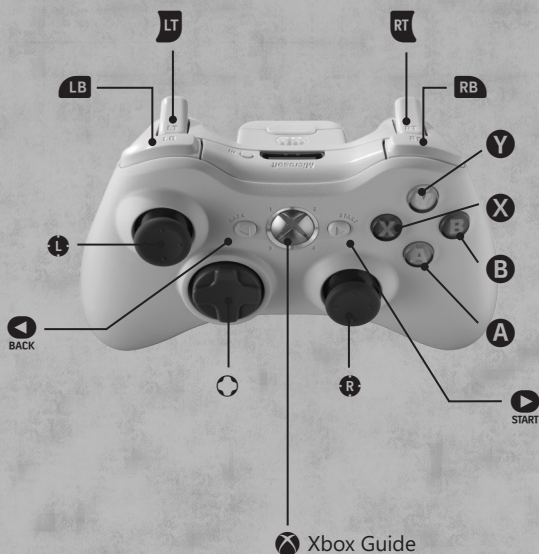
Oder per Telefon unter folgender Nummer:

0044 1372617003

Bei Problemen im Zusammenhang mit der Xbox 360 Konsole schlagen Sie bitte im Xbox 360 Handbuch nach oder wenden Sie sich an den Xbox Kundendienst.

Spielsteuerung

Xbox 360 Controller



	Rechter Bumper		Rechter Stick
	Linker Schalter		START-Taste
	Linker Bumper		Rechten Stick drücken
	Rechter Schalter		BACK-Taste
	Linker Stick		Linken Stick drücken
	Steuerkreuz		Xbox Guide

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

EINLEITUNG

Willkommen bei HISTORY™ Great Battles Medieval!

Great Battles Medieval ist eine einzigartige Mischung aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel, die es Ihnen ermöglicht, Ihre eigene Armee zu entwickeln. Im Laufe des Spiels sammeln Sie Erfahrung, Fähigkeiten und Ausrüstung, die Sie Ihren Truppen zuweisen können. Zwar kann man Erfolg nicht garantieren, aber Sie sollten Ihre Einheiten sinnvoll vorbereiten und ausrüsten, um gegen alles gewappnet zu sein. Auch die taktische Planung der Schlachten ist von größter Bedeutung, denn selbst der beste General wird nicht jeden Fehler beheben können, wenn die Schlacht erst einmal begonnen hat.

DAS SPIEL STARTEN

Legen Sie das Spiel in die Laufwerksschublade Ihrer Xbox 360 ein und schließen Sie sie. Das Spiel startet entweder automatisch oder Sie müssen Great Battles Medieval in der Xbox 360 Steuerung anwählen.

Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint der Titelschirm. Wenn Sie Ihren Spielfortschritt speichern oder ein Mehrspieler-Spiel mit einem aktivierten Xbox LIVE-Konto spielen möchten, achten Sie darauf, dass Sie mit Ihrem Konto angemeldet sind, bevor Sie vom Titelschirm ins Hauptmenü wechseln.

Um ins Hauptmenü zu gelangen, drücken Sie auf dem Titelschirm die START-Taste. Das Hauptmenü bietet verschiedene Spielmodi und Optionen zur Auswahl.

Um eine Einzelspieler-Kampagne zu spielen, wählen Sie "Neue Kampagne", "Spiel fortsetzen" oder "Spiel laden". Für ein Einzelspieler-Gefecht wählen Sie "Scharmützel". Für ein Online-Spiel über Xbox LIVE wählen Sie "Mehrspieler".



EINE KAMPAGNE BEGINNEN

Eine neue Kampagne beginnen Sie, indem Sie im Hauptmenü "Neue Kampagne" wählen. Über "Spiel fortsetzen" können Sie Ihr zuletzt gespeichertes Spiel wieder aufnehmen.

Wenn Sie mit der Steuerung von Great Battles Medieval noch nicht vertraut sind, sollten Sie zunächst die Tutorial-Kampagne spielen, bevor Sie sich in die schwierigere Englische und Französische Kampagne stürzen.

Hinweis: Nach jeder erfolgreichen Schlacht speichert das Spiel automatisch, sofern die automatische Speicherfunktion aktiviert ist. Schalten Sie die Konsole nicht aus, solange das Symbol für das automatische Speichern erscheint.

DAS SPIEL SPIELEN

Bei Great Battles Medieval haben Sie als General den Befehl über die englischen oder französischen Streitkräfte im Hundertjährigen Krieg. Die Englische Kampagne ist speziell für neue Spieler gedacht, während die Französische Kampagne deutlich schwerer ist und erst mit einiger Erfahrung angegangen werden sollte. Auf Seite der Engländer kämpfen Sie unter dem Schwarzen Prinzen, Heinrich V. und anderen berühmten Figuren der Geschichte. Auf Seite der Franzosen kämpfen Sie gemeinsam mit Johanna von Orléans und dem König.

Great Battles Medieval gliedert sich in vier Hauptbereiche, die wir später näher beleuchten.

- **Missionskarte** - Hier können Sie sich für Missionen entscheiden und Ihre Streitkräfte bewegen.
- **Heerlager** - Hier können Sie Ihre Truppen rekrutieren, ausrüsten und trainieren.
- **Aufstellung & Schlacht** - Hier erstellen Sie Schlachtpläne und kämpfen gegen den Feind.
- **Kampfkarten** - Hier wählen Sie die Kampfkarten für die nächste Mission aus.

Das Spiel bietet ebenso einmalige wie umfassende Rollenspielelemente. Statt nur mit einigen wenigen Charakteren umherzuziehen, hat der Spieler bis zu 20 Einheiten unter seinem Kommando. Dabei kann jede Einheit individuell ausgerüstet und trainiert werden. Der Spieler wählt Rüstung, Waffen, Kampfverhalten und vieles mehr - es gibt eine nahezu unendliche Vielzahl an Kombinationen. Durch den Kampf gewinnen Ihre Männer Erfahrung und neue Fähigkeiten. Schon nach kurzer Zeit haben Sie eine einzigartige Armee, die ganz auf Ihre persönliche Taktik zugeschnitten ist und sich von allen anderen Armeen unterscheidet.

In der Tutorial-Kampagne werden die Spielgrundlagen erklärt. Alle neuen Generäle sollten also hiermit beginnen.



MISSIONSKARTE

Auf der Missionskarte spielt sich die Geschichte des Hundertjährigen Krieges ab. Während des Spiels werden Schlüsselmisionen durch kurze Filme eingeleitet. Sie müssen diese Missionen erfolgreich bestehen, um in der Geschichte voranzuschreiten. Andere Missionen sind dagegen optional. Manche Missionen sind versteckt und werden nur freigeschaltet, wenn Sie in Schlachten bestimmte Sonderziele erreichen. Mit dem linken Stick können Sie zwischen den verschiedenen verfügbaren Missionen auswählen.



Zu Beginn des Spiels steht Ihnen nur eine einzige Provinz zur Auswahl. Sie ist mit einer Flagge markiert. In dieser Provinz können Sie die Schlacht von Cadsand spielen. Je mehr Missionen Sie abschließen, desto mehr Flaggen stehen Ihnen zur Auswahl.

Bevor Sie sich nach Cadsand begeben, sollten Sie zunächst einen Blick auf das Heerlager und die Kampfkarten werfen. Sie beginnen die Mission, indem Sie auf der Missionsflagge die A-Taste drücken.

Drücke den linken Bumper (LB) auf der Missionskarte, um das Heerlager aufzurufen, und den rechten Bumper (RB), um auf deine Kampfkarten zuzugreifen.

HEERLAGER

Hier können Sie Ihre Armee Ihren Vorstellungen anpassen. In der

Bildschirmmitte befindet sich die im Moment ausgewählte Einheit. Rund um diese Einheit sind die Symbole Ihrer anderen Einheiten angeordnet. Mit dem linken Stick können Sie von einer Einheit zur nächsten wechseln. In einem Untermenü können Sie mit dem linken Schalter (LT) bzw. rechten Schalter (RT) zwischen den Einheiten wechseln.



Wenn Sie das Symbol der ausgewählten Einheit auswählen, öffnen Sie den Anpassungsmodus. Darin stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Auswahl. Sie können Rüstung, Waffe, Schild, Angriffsfähigkeiten, Allgemeine Fähigkeiten und Verteidigungsfähigkeiten auswählen. Mit dem Steuerkreuz können Sie über die Felder am Bildschirm das Aussehen der Schilde ändern. Jeder gewählte Option bringt Sie tiefer in das Anpassungsmenü. Wenn Sie beispielsweise die Waffen wählen, erscheint eine Liste der verfügbaren Waffen. Wenn Sie eine Waffe anwählen, werden die Kosten und Vorteile der jeweiligen Waffe angezeigt, sodass Sie diese mit der bisherigen Waffe vergleichen können. Ist eine Ausrüstung zu teuer, können Sie diese nicht anwählen.

Einheiten sammeln Erfahrung, wenn Sie Feinde besiegen. Sobald sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen Sie eine Stufe auf und erhalten Fähigkeitenpunkte. Diese Fähigkeitenpunkte können wiederum eingesetzt werden, um die betreffende Einheit anzupassen. Die Fähigkeitenpunkte einer Einheit werden auf ihrem Symbol angezeigt. Zu Beginn des Spiels bestehen Ihre Einheiten aus Rekruten ohne Kampferfahrung.

Mithilfe der Felder links auf dem Bildschirm können Sie neue Einheiten rekrutieren und bestehende Einheiten auflösen. Drücken Sie die X-Taste, um ins Rekrutierungsmenü zu gelangen, wo sie die aktuelle Einheit per Y-Taste auflösen können. In diesem Fall müssen Sie die Auflösung bestätigen. Es gibt nur 3 unterschiedliche Grundtypen - Infanterie, Kavallerie und Bogenschützen. Die Einheiten verhalten sich entsprechend ihrer Ausrüstung - wenn Sie eine Einheit mit Piken bewaffnen, wird sie zum Schrecken feindlicher Kavallerie. Mit Schwert und Schild dagegen wäre sie am besten für den Kampf gegen Infanterie geeignet. Es gibt nahezu unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten.

Im weiteren Spielverlauf werden neue Waffen, Schilde und Rüstungen freigeschaltet und Sie erhalten zusätzliches Geld, um Ausrüstung und Einheiten zu kaufen. Sie werden noch viel Zeit damit verbringen, Ihre Armee Ihren Vorstellungen anzupassen, aber gehen Sie jetzt zunächst zur

Missionskarte zurück, um einen Blick auf die Kampfkarten zu werfen.

KAMPFKARTEN

Kampfkarten stellen Schlüsselmomente dar, wie es sie in vielen Schlachten gab. Sie stehen für Wetter, Führungsstärke, Mut und vieles mehr. Je nach Wirkung betreffen ausgespielte Kampfkarten Ihre eigenen Einheiten, die des Gegners oder auch das Schlachtfeld.



Die Wirkung einer Kampfkarte wird beschrieben, wenn Sie diese auswählen. Die Anzahl der Kampfkarten pro Schlacht hängt von der Fähigkeit Ihres Anführers ab. Kampfkarten erhalten Sie als Belohnung für abgeschlossene Missionen. Gegen Ende des Spiels wird Ihnen eine große Auswahl zur Verfügung stehen. Zunächst haben Sie jedoch nur 2 Karten und 2 Kartenfelder. Das bedeutet, dass Sie beide Karten mit in die Schlacht nehmen können. Später werden Sie mehr Karten als Kartenfelder besitzen, sodass Sie die jeweils besten Karten für die bevorstehende Schlacht bzw. für ihre geplante Taktik auswählen müssen.

Kampfkarten werden mithilfe des Kartenrads aktiviert und deaktiviert. Wenn beide Plätze besetzt sind, müssen Sie erst eine Kampfkarte deaktivieren, um einen Platz freizumachen, bevor Sie eine neue hinzufügen können. Mit der A-Taste können Sie Kampfkarten aktivieren und deaktivieren.

AUFSTELLUNG & SCHLACHT

Wenn Sie sich für eine Mission entschieden haben, gelangen Sie zum dazugehörigen Schlachtfeld. Schlachten sind in 2 Phasen unterteilt. Bevor die Schlacht beginnt, erfolgt erst die Aufstellung der Einheiten. In der Aufstellungsphase können Truppen neu positioniert, letzte Änderungen an der Ausrüstung vorgenommen und Kampfkarten ausgetauscht werden. Die grünen Felder geben an, wo Sie Ihre Truppen platzieren können. Die gelben Felder zeigen einen Marschweg an, der von der betreffenden Einheit zu Beginn der Schlacht eingeschlagen wird.

Um Ihre Truppen auf die Aufstellungsfelder zu bewegen, wählen Sie eine Einheit und halten Sie die A-Taste gedrückt, während Sie die Einheit mit dem linken Stick bewegen. Auf diese Weise können Sie die Einheit über das Schlachtfeld und auf die grünen Felder bewegen, bis Sie die A-Taste wieder loslassen.

Manche Schlachten erlauben nur eine begrenzte Anzahl von Einheiten. Es kann daher sein, dass Sie mehr Einheiten rekrutiert haben, als Felder verfügbar sind. In diesem Fall können Sie eine Einheit wählen, die nicht aufgestellt werden soll und sie per Y-Taste entfernen. Mit dem linken und rechten Schalter wählen Sie jetzt eine Einheit aus Ihrer Armee (links unten) und setzen Sie sie auf dem nun leeren Aufstellungsfeld ab, indem Sie die Y-Taste drücken. Einheiten, die nicht an der Schlacht teilnehmen, werden links unten angezeigt und können nicht angewählt werden.



Wenn Sie mit der Aufstellung zufrieden sind, können Sie mit der Echtzeitschlacht beginnen. Drücken sie dazu die X-Taste. Ab jetzt können Sie die Auswahl Ihrer Ausrüstung und Kampfkarten nicht mehr verändern, und die einzige Möglichkeit, Ihre Truppen neu zu positionieren, besteht darin, Ihnen entsprechende Befehle zu erteilen und darauf zu warten, dass sie am Zielort eintreffen.

Wenn Sie Befehle geben möchten, drücken Sie einfach die X-Taste, um den Befehlsmodus aufzurufen und die Schlacht zu unterbrechen. Dies macht es neuen Spielern und Spielern mit langsameren Reaktionen einfacher, das Spiel taktisch zu spielen. Es geht schließlich nicht darum, wie schnell Sie reagieren können, sondern darum, wie schnell Sie denken!

Sie werden bemerken, dass die Schlachtfelder in ein Gitter aus Feldern unterteilt sind, was das Auswählen und Befehligen von Einheiten weiter vereinfacht. Darüber hinaus ermöglicht dies den Spielern, ausgefeiltere Schlachtpläne zu schmieden, da sie klar erkennen, wie weit Einheiten sich bewegen oder schießen können. Damit entfällt das für andere Echtzeitspiele so typische Rätselraten über Bewegungs- und Schussweiten.



Während der Aufstellungsphase sehen Sie das Schlachtfeld von hinter Ihren Truppen aus. Oben am Bildschirm sehen Sie die feindliche Armee. Wenn Sie die Engländer spielen, tragen Ihre Soldaten rote Uniformen. Die Uniformen der Franzosen sind blau. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie Ihre Kampfkarten und darunter ein Symbol für jede Ihrer an der Schlacht beteiligten Einheiten. Diese Symbole geben den jeweiligen Status Ihrer Männer an. Ist eine Einheit erschüttert oder besiegt, erscheinen blaue und weiße Zeichen oberhalb des Symbols. Sobald die Missionsziele erfüllt oder fehlgeschlagen sind bzw. alle Einheiten einer Seite besiegt wurden, ist die Schlacht vorbei.

Einheiten versuchen stets, der ihnen befohlenen Marschroute zu folgen. Sollten Sie allerdings auf ein Hindernis treffen, versuchen Sie eine alternative Route zu finden. Begegnen sie feindlichen Truppen, kommt es zum Kampf. In der Hitze des Gefechts vergessen Ihre Einheiten alle Befehle, die Sie ihr vor dem Kampf gegeben haben, so auch ihre jeweiligen Zielpunkte.

Jedes Mal, wenn ein Soldat stirbt, erscheint ein kleiner Totenkopf, sodass Sie über den Kampfverlauf informiert werden. Die Totenköpfe erscheinen jeweils in der entsprechenden Fraktionsfarbe, damit schnell man schnell sieht, welche Seite verliert und welche gewinnt.

Moral ist ein Schlüsselfaktor des Spiels und wenn es Ihnen gelingt, die Moral des Feindes zu brechen, führt dies meist schneller zum Sieg, als ihn niederzukämpfen. Einheiten sind abhängig von ihren Erfolgen und Misserfolgen und vom Abschneiden der anderen Einheiten, wobei Kampfkarten und während des Spiels erworbene Spezialfähigkeiten ebenso Einfluss auf sie ausüben. Eine Einheit kann geordnet, erschüttert oder aufgerieben sein. Eine aufgeriebene Einheit flieht vom Schlachtfeld und ist aus dem Spiel, wenn sie nicht vorher gesammelt wird. Jedes Mal, wenn eine Einheit eine Moralstufe verliert, werden über der Einheit Effekte eingeblendet. Ähnliche Effekte sind zu sehen, wenn eine Einheit an ihrer Flanke oder von hinten angegriffen oder wenn eine Kampfkarte gespielt wird.

SCHLACHTZUSAMMENFASSUNG

Wenn eine Mission erfüllt wurde (oder gescheitert ist!), erscheint eine Zusammenfassung der Schlacht. Hier sehen Sie neben der Anzahl eigener Verluste auch die Feindverluste, eventuell erhaltenes Geld oder Belohnungen (oder bei einem großen "?", welche Belohnung Ihnen entgangen ist!). Wenn Sie eine Schlacht verlieren, erhalten Sie keine Belohnungen. Gewinnen Sie eine Schlacht, können Sie Belohnungen erhalten, je nachdem, ob Sie all Ihre Ziele erreicht haben oder nicht.



Eine Mission nicht zu schaffen, ist kein Beinbruch. Sie können es einfach noch mal probieren. Sie haben keinen Nachteil, wenn Sie eine Mission nicht schaffen, außer, dass Sie sie erneut spielen müssen.

Wenn Sie eine Mission schaffen, sollten Sie sofort ins Heerlager gehen, um dort Ihre Beute zu verteilen und Einheiten, die eine Stufe aufgestiegen sind, neue Fähigkeiten zuzuteilen. Einheiten mit einsetzbaren Fähigkeitspunkten werden durch einen hellen Ring gekennzeichnet.

SCHARMÜTZELMODUS

Der Scharmützelmodus ist ein Übungsmodus für mehrere Spieler oder eine gute Möglichkeit, Einheiten und Waffenkombinationen auszuprobieren, ohne dies direkt im Spiel machen zu müssen. Wählen Sie zunächst die gewünschte Spielart:

- **Im Sandkastenmodus** steht Ihnen eine Reihe verschiedener Szenarios zur Verfügung. Dieser Modus endet nie, sodass Sie ihn weder gewinnen noch verlieren können. Die Szenarios sind nicht ausbalanciert, sodass es zu sehr interessanten und ungewöhnlichen Begegnungen kommen kann.
- **3er Tauziehen.** Hier wird um 3 Schlachtfelder gekämpft. Sie starten auf dem mittleren Schlachtfeld und der Gewinner drängt den Verlierer zu dessen Heerlager zurück. Wenn Sie auf Ihrem Heerlager verlieren, haben Sie die Kampagne verloren. Auf Ihrem Heerlager profitieren Sie von Artillerieunterstützung!
- **5er Tauziehen.** Entspricht dem 3er Tauziehen, allerdings mit mehr Schlachten.



Wenn Sie eine Schlacht im Scharmützelmodus austragen, müssen Sie vorher wählen, mit welcher Armee Sie kämpfen möchten. Sie können keine Armee erstellen, sondern nur eine bestehende Armee laden. Diese Regel soll das Spiel beschleunigen und Verzögerungen vermeiden, insbesondere im Mehrspielermodus. Sie können entweder eine der voreingestellten Armeen verwenden oder eine im Armee-Editor erstellen. Sie können in jeder Schlacht mit einer anderen Armee kämpfen. Beachten Sie, dass manche Schlachten eine maximale Armeegröße vorschreiben, während Sie in anderen Schlachten mit jeder Armee antreten können.

ARMEE-EDITOR

Sie können auf den Armee-Editor vom Hauptmenü aus oder über das Scharmützel- bzw. Mehrspielermenü zugreifen, aber nicht während Sie ein Spiel spielen. Der Armee-Editor entspricht praktisch dem Heerlager. Hier können Sie Einheiten rekrutieren, ausrüsten und neue Fähigkeiten antrainieren. Der einzige richtige Unterschied ist, dass die Menge an Gold und Erfahrungspunkten, die Ihnen zur Verfügung steht, bei der Erstellung der Armee festgelegt werden - die Armee erhält also keine weiteren Erfahrungspunkte und wird auch nicht besser. Sie können entweder eine der voreingestellten Armeen anpassen oder eine eigene Armee komplett neu erstellen.

Im Armee-Editor sind alle Ausrüstungsteile verfügbar, sodass Sie Dinge ausprobieren können, die Ihnen im Einzelspielermodus bislang nicht möglich waren.

Wenn Sie die Armee Ihren Vorstellungen entsprechend angepasst haben, können Sie sie für den Einsatz im Scharmützel- oder Mehrspielermodus speichern.

Mit dem Armee-Editor können Sie die Erfahrung einer Einheit manuell steigern. Die Anzahl der insgesamt verfügbaren Stufen wird links unten angezeigt. Sie können diese Stufen zwischen den Einheiten Ihrer Armee frei verteilen.

Sie können auch einige Schritte rückgängig machen, wenn Sie glauben, beim Bearbeiten Ihrer Armee einen Fehler gemacht zu haben.

MEHRSPIELER

Der Online-Mehrspielermodus ist über die Option "Mehrspieler" im Hauptmenü zugänglich. Um auf das Mehrspieler-Menü zugreifen zu können, müssen Sie mit einem onlinefähigen Xbox LIVE-Profil angemeldet sein.

Wenn Sie das Menü geöffnet haben, können Sie auf den Mehrspieler-Armee-Editor sowie die Ranglisten-Spiele und Mitspieler-Suchen zugreifen. Bei Ranglisten-Spielen treten Sie gegen Spieler Ihrer Stärke an. Bei Mitspieler-Suchen treten Sie gegen alle möglichen Spieler an (mit Ausnahme der Spieler, die an Ranglisten-Spielen teilnehmen). Darüber hinaus können Sie über "Mitspieler-Suche" ein Privates Spiel erstellen, das für andere Spieler nicht sichtbar ist und zu dem Sie einen Freund einladen können, statt gegen einen zufällig ausgewählten Spieler antreten zu müssen.

Die Erstellung einer Armee im Armee-Editor ist der erste Schritt zur

Schlacht. Mithilfe der Schaltflächen auf dem Bildschirm können Sie eine Standardarmee erstellen (die für Sie erstellt wurde) oder mit einem General ganz von vorn beginnen. Sie können die Armee frei gestalten und Ihre Änderungen abspeichern. Sie können insgesamt neun Armeen erstellen, drei von jeder Größe: klein, mittel und groß. Eine Ihrer Armeen wird als Standardarmee festgelegt. Mit dieser Armee kämpfen Sie, wenn Sie ein Spiel erstellen und einem Spiel beitreten. Treten Sie einem Spiel bei, das eine andere Armeegröße als Ihrer Standardarmee vorgibt, werden Sie aufgefordert, Ihre Standardarmee so zu ändern, dass Sie der Größe der Armeen aller anderen Spieler entspricht.

Wenn Sie einen Spieltyp ausgewählt haben, wählen Sie "Schnelles Spiel", um schnell nach möglichen Spielen zu suchen und dem ersten beizutreten. Wählen Sie "Benutzerdefiniertes Spiel", um sich die verfügbaren Spiele anzusehen und ein Spiel auszuwählen, das Ihnen zusagt. Wählen Sie "Spiel erstellen", um ein eigenes Spiel zu erstellen und auf einen anderen Spieler zu warten.

Wenn keine Spiele verfügbar sind, werden Sie nach dem Anwählen der Option "Schnelles Spiel" dazu aufgefordert, ein Spiel zu erstellen und auf einen anderen Spieler zu warten.

Wenn Sie einem Spiel mit einem anderen Spieler beitreten und erfolgreich verbunden werden, versetzt Sie das Spiel zur Missionskarte. Der Spieler, der das Spiel erstellt hat, kann die gewünschte Karte auswählen (sofern verfügbar) und beide Spieler können mithilfe des rechten Bumpers (RB) ihre Kampfarten einstellen.

Wenn Sie bereit sind, drücken Sie die A-Taste auf der Missionskarte. Sobald beide Spieler bereit sind, beginnt die Schlacht.

In Mehrspieler-Schlachten ist die Zeit für die Aufstellung der Einheiten und die Rundenzeit begrenzt. Die Anzeige links oben gibt die zur Verfügung stehende Zeit an. Wenn sich die Anzeige rot färbt, läuft die Zeit bald ab und Sie müssen die Schlacht beginnen.

Während der Schlacht füllt sich die Anzeige langsam wieder auf. Wenn beide Spieler Truppen befehligen und ein Spieler die X-Taste drückt, um die Schlacht zu starten, wird dieser Spieler nicht mehr durch verlorene Befehlszeit bestraft, während er darauf wartet, bis der andere Spieler seine Befehle gegeben hat.

In Mitspieler-Suchen, bei denen ein Sandkastenspiel ausgewählt wurde, läuft das Spiel immer weiter, wobei die Anzahl der gewonnenen Schlachten links oben angezeigt wird. Wir empfehlen Sandkastenspiele für fortlaufende Spiele zwischendurch. Wenn Sie Ranglisten-Spiele spielen, wird der Sandkastenmodus nach der ersten Schlacht beendet und ein Gewinner der Spielsitzung ermittelt.

BESTENLISTEN

Die Bestenlisten von Great Battles Medieval sind ein interessantes Feature. Wählen Sie "Bestenlisten" im Hauptmenü, um die Bestenlisten aufzurufen. Die Bestenlisten verzeichnen Statistiken für den Einzelspieler- und

Mehrspielermodus.7

Im Einzelspielermodus verzeichnen die Bestenlisten die kürzesten Schlachtdauern in der Englischen und Französischen Kampagne. Befehlszeiten fließen nicht in die Bewertung ein, sodass Sie die kürzeste Schlachtdauer auch dadurch erreichen können, indem sie die Schlacht oft anhalten, um die Situation neu einzuschätzen und die optimale Taktik zu finden!

Im Mehrspielermodus zeigt die Bestenliste für die meisten Feindverluste die Anzahl der durch jeden Spieler im Mehrspielermodus bewirkten Verluste an. Darüber hinaus können Sie sich die Trueskill™-Ranglisten jedes Spielers für die Ranglisten-Spiele ansehen.

TIPPS UND TAKTIKEN

Während einer Schlacht müssen Sie viele Dinge berücksichtigen. Hier finden Sie einige Hinweise und Tipps, aber während Sie spielen, werden Sie ebenfalls viele Dinge lernen.

- **Abstimmung von Waffen & Einheiten.** Der wichtigste Aspekt von Great Battles Medieval ist, dass alle Einheiten über Stärken und Schwächen verfügen. Speerkämpfer sind wirkungsvoll gegen Kavallerie. Kavallerie wiederum ist wirkungsvoll gegen Infanterie ohne Speere, aber ihre größte Wirkung entfaltet sie beim ersten Angriff. Sobald sie länger in Nahkämpfe verwickelt ist, erleidet sie Verluste. Bogenschützen sind gute Fernkämpfer, aber schwach im Nahkampf. Artillerie ist tödlich auf große Entfernung, kann sich allerdings nicht drehen und im Nahkampf nicht verteidigen. Großschilde bieten guten Schutz gegen Fernwaffen, aber im Nahkampf sind sie praktisch nutzlos. Sie können Ihre Einheiten mithilfe von Ausrüstung und Fähigkeiten spezialisieren, damit sie gegen bestimmte Gegner besonders effektiv sind, aber es wird immer einen Gegner geben, der ihnen überlegen ist. Alternativ können Sie auch eine Einheit ohne Stärken und Schwächen erschaffen. Probieren Sie verschiedene Dinge aus, um zu sehen, was am besten funktioniert. Beachten Sie stets die Bewaffnung Ihrer Gegner, da ein großer Unterschied darin besteht, ob Infanterie mit Großschilden und Speeren oder mit kleineren Schilden und Äxten ausgerüstet ist - die einen sind stark gegen Kavallerie und Bogenschützen und die anderen gegen Ihre Infanterie.
- **Gelände:** Das Gelände, auf dem eine Schlacht stattfindet, hat großen Einfluss auf die Kampffähigkeiten Ihrer Einheiten. Wälder bieten Schutz vor Fernangriffen und erschweren berittenen Einheiten und leicht gepanzerter Infanterie das Kämpfen. Felsiger Untergrund bietet Schutz vor Kavallerie, wobei gut zu verteidigendes Gelände wie Pfähle dazu am besten geeignet sind. Bringen Sie Ihre Einheiten in für sie vorteilhaftes Gelände und drängen Sie Ihre Feinde in für sie nachteiliges Gelände.
- **Aggressivität:** Ihre Einheiten können defensiv, normal oder aggressiv eingestellt sein. Passive Einheiten verteidigen ausschließlich und greifen feindliche Einheiten in der Nähe nicht an. Aggressive Einheiten verfolgen Feinde in der Nähe und geraten dabei so manches

Mal in Schwierigkeiten - dies ist die einzige Aggressivitätsstufe für Kavallerieeinheiten und nicht wählbar von Einheiten, die erschüttert oder zuvor besiegt und neu gesammelt wurden. Normale Aggressivität ist die Standardeinstellung von Infanterieeinheiten. Mit dieser Aggressivitätsstufe greifen sie Feinde in der Nähe an, aber sie werden sie nicht ohne ausdrücklichen Befehl verfolgen. Die Aggressivität wird während der Schlacht mithilfe der Symbole auf der rechten Bildschirmseite eingestellt. Stellen Sie sicher, dass Sie die richtige Aggressivität eingestellt haben, da zu viel oder zu wenig Selbstständigkeit Ihrer Einheiten über Sieg oder Niederlage entscheiden kann!

- **Erschöpfung & Gehen oder Laufen.** Einheiten werden erschöpft, wenn sie zu viel laufen oder kämpfen. Während einer Schlacht können Sie rechts am Bildschirm festlegen, ob Ihre Einheiten laufen oder gehen sollen. Standardmäßig laufen Ihre Einheiten, aber erschöpfte Einheiten können nicht laufen. Erschöpfte Einheiten erleiden zudem Nachteile im Kampf, es lohnt sich also, Ihre Truppen rasten zu lassen und die Einheiten in der vordersten Kampflinie regelmäßig auszutauschen. Die Erschöpfung wird auf den Einheitskarten unten am Bildschirm durch einen Balken dargestellt.
- **Moral.** Wenn eine Einheit Verluste erleidet, sinkt ihre Moral. Mit der Zeit steigt die Moral wieder an, gewähren Sie erschütterten Einheiten also eine Rast, damit sie sich erholen können. Wird eine Einheit besiegt, gerät sie außer Kontrolle und flieht vom Schlachtfeld. Manchmal sammelt sie sich, bevor sie das Schlachtfeld verlässt. In diesem Fall können Sie ihr wieder Befehle erteilen, aber bedenken Sie dabei, dass sie alles andere als gefestigt ist.
- **Flankenangriffe.** Sobald eine Einheit kämpft, richtet sie sich auf den Feind aus. Auch wenn eine Einheit von hinten angegriffen wird, kann sie sich schnell umdrehen und reagieren. Wird eine Einheit jedoch von zwei Seiten angegriffen, so spricht man von einem Flankenangriff. Flankenangriffe werden durch einen blauen Effekt über der betreffenden Einheit angezeigt. Sie bewirken einen drastischen Moralverlust und sind eine gute Methode, um feindliche Einheiten zu bezwingen.
- **Niederreiten.** Kavallerieeinheiten, insbesondere mit Lanzen bewaffnete Kavallerie, können feindliche Infanterie niederreiten. Dieser Angriff findet vor dem eigentlichen Kampf statt und ermöglicht der Kavallerie, die feindliche Infanterie zu überrennen. Mit Speeren bewaffnete Infanterie ist dagegen bestens gegen derart anstürmende Kavallerie gewappnet. Fähigkeiten wie Gegenhalten erhöhen zusätzlich die Wahrscheinlichkeit, einen Angriff zum Niederreiten zu überstehen.

MITWIRKENDE

Slitherine Software

Programmierung: Philip Veale - Grafik: Richard Evans - Design: Iain McNeil

Geschäftsführung: JD McNeil - Marketing: Marco Minoli

Web Management: Andrea Nicola - QS: Robbie Shaw, Christian Bassani

War Drum Studios

CEO, Systemarchitekt: Thomas Williamson - Technische Leitung: Michael

Owen - Geschäftsentwicklung: Flashman Studios - Leitung Grafik: Anna

Vittone - Programmierer: John Haynes, Joshua Johnson, Sakib Saikia, Dustin

Holtz, Djilani Kebaili, Peter Lee - 3D-Grafik: Morgan Pasteur, Allyce Rusnak

Sound Engineering: J Peter Williamson - Externe Grafik: Immersion Games

Besonderer Dank an: Acronym Games, Ike Herman, Jeremy Stieglitz, Matt

Williams, Abner Williamson, Ross Friedberg, Victor Waters, Zack Fowler

Lordz Games Studio

CEO: Tim van der Moer - Scenariodesign: Lukas Nijsten - Schnitt: Christian

Sturm - Sound & Musik: Morgan Casey for the Lordz Games Studio

Lokalisierung - Synthesis International

Lokalisierungsmanagement: Luca Artoni - Übersetzungsmanagement: Irene

Panzeri - Audiomangement: Edoardo Fusco - Sprachregie: Ambra Ravaglia

Tontechnik: Manuel Auletta

Sprecher

Christopher Jones - Antonio Paiola - Antoine Tomé - Malcolm Andreasson

Ángel Amorós

Veröffentlicht von Slitherine Ltd ©2010. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Slitherine Ltd. Alle Rechte vorbehalten HISTORY™ Great Battles Medieval. Slitherine Ltd 2010. Externe Entwicklung von War Drum Studios. Alle Rechte vorbehalten. Die Logos von THE HISTORY CHANNEL, HISTORY und "H" sind Markenzeichen von A&E Television Networks. Alle Rechte vorbehalten. Filmmaterial © 1999-2009 A&E Television Networks. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Slitherine Ltd Technology 2010. Alle Marken und damit zusammenhängendes Bildmaterial in diesem Spiel sind Markenzeichen und/oder urheberrechtlich geschütztes Material ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



WAR DRUM STUDIOS

